



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

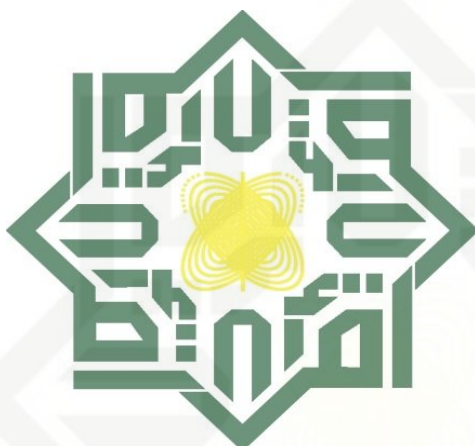


State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GADGET* DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA SMA N

1 SABAK AUH

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

NURHANISAH

11561200513

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswa : Nurhanisah
NIM : 11561200513
Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Minat Belajar dengan Hasil belajar Siswa SMAN 1 Sabak Auh

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi.

Diuji pada :

Hari/Tanggal : Selasa/ 06 April 2021
Bertepatan dengan : 23 Sya'ban 1442 H

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. H. Yasmaruddin Bardansyah, Lc. MA
NIP. 19690713 200312 1 004

Sekretaris,

Drs. Cipto Hadi, M.Pd
NIP. 19670708 199802 1 001

Penguji I,

Desma Husni, S.Pdi, S.Psi, M.A. Psikolog
NIP. 19781228 200604 2 002

Penguji II,

Reni Susanti, M.Psi., Psikolog
NIP. 19760824 200710 2 006

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

KUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GADGET* DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA SMAN 1 SABAK AUH

Disusun Oleh:

Nurhanisah

11561200513

SKRIPSI

Telah diterima dan disetujui untuk diseminarkan pada sidang munaqasyah

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 1 Februari 2021

Pembimbing

Drs. Cipto Hadi, M.Pd

NIP . 19670708 199802 1001

UIN SUSKA RIAU



MOTTO

“Hanya pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan, tanpa pendidikan indonesia

tak mungkin bertahan”

Robert Frost

“Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis”

Aristoteles

"Karunia Allah yang paling lengkap adalah menjalani kehidupan berdasarkan ilmu."

Ali bin Abi Thalib

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tak membebani hamba kecuali menurut kemampuannya.”

[QS Al-Baqarah: 286]

Sematang apapun rencana kita tetap rencana Allah yang paling baik, bagaimana dan kapan dikabulkannya biarlah Allah yang mengatur. Saat ini tugas kita hanya

Berjuang, Berdo'a dan Bersyukur.

(Nurhanisah)

UIN SUSKA RIAU

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah atas nikmat dan karunia yang Engkau berikan kepadaku Ya Rabb dan tanpa Keridhoan dari Mu maka taklah hamba sampai pada tahap dan detik ini. Skripsi yang telah lama ku nantikan akhirnya terselesaikan juga.

Skripsi ini ku persembahkan untuk kedua Orangtua saya Ayahanda dan Ibunda Tercinta Muhammad Husin dan Kartini. Terimah kasih yang teramat sangat dalam untuk setiap untaian do'a yang tak pernah putus sampai detik ini. Yang ketika dunia menutup pintunya pada saya Ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya Mereka berdua membuka hatinya untuk saya.

Terimah kasih untuk Kakak saya Maharatih Enrini S.Pi dan Hastin Khairani S. Pd Serta adik-adik Saya yaitu Muhammad Azhar, Syafira Elfithri, Umi Baizura, Nur Akmalia dan Si bungsu Anzalna Humairah Yang senantiasa hadir dalam suka dan duka saya memberikan semangat, hiburan, dukungan dalam perjuangan saya ini.

Terimah kasih tak terhingga juga kepada para Dosen Pembimbing yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan selalu sabar dalam membimbing saya selama ini. Untuk semua pihak yang telah saya sebutkan, terimah kasih yang teramat sangat, semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan kalian. Serta kehidupan kalian diberkahi dunia dan akhirat Aamiin.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Tiada kata yang paling indah selain puji dan rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah menentukan segala sesuatu berada di tangan-Nya, sehingga tidak ada setetes embun pun dan segelintir jiwa manusia yang lepas dari ketentuan dan ketetapan-Nya. Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul :

“Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Sman 1 Sabak Auh”, yang merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat pelajaran, dukungan motivasi, bantuan berupa bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan laporan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan pengharapan kepada:

1. Bapak Prof. Dr Hairunnas M.Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Bapak Dr, H Kusnadi M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Yasmarudin Bardansyah Lc, selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Dr. Hj. Zulhidah M. Pd, selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Dr. Hj. Nurhasnawati M. Pd, selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Drs. Cipto Hadi, M. Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu meluangkan waktunya serta sabar dan ikhlas dalam membimbing dan memotivasi hingga selesainya penulisan skripsi ini.
7. Ibu Desma Husni M.A, Psikolog dan Ibu Reni Susanti M. Si , Psikolog selaku dosen penguji 1 dan 2 yang telah banyak memberikan nasehat, saran dan masukan kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
8. Ibu Ikhwanisifa M. Psi, Psikolog selaku dosen penasehat akademik yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan nasehat, saran, dan motivasi kepada penulis.
9. Seluruh Bapak Ibu Dosen Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang tak dapat disebutkan satu persatu, atas tauladan dan kesabaran Bapak Ibu mengajarkan ilmu-ilmu dalam perkuliahan.
10. Seluruh Staf Karyawan Bagian Akademik, Tata Usaha, Perpustakaan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang telah membantu selama masa perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi.

11. Seluruh Bapak Ibu Guru di SMAN 1 Sabak Auh yang turut membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Terimah kasih penulis ucapkan kepada Ibu Maharani S. Psi selaku guru di SMAN 1 Sabak Auh yang banyak membantu dan memotivasi penulis agar semangat dalam penyelesaian skripsi ini
13. Terimah kasih penulis ucapkan kepada siswa SMAN 1 Sabak Auh yang sudah berkenan untuk mengisi skala penelitian yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
14. Terimah kasih yang tak terhingga kepada kedua orangtua, Ayahanda (Muhammad Husin) dan Ibunda (Kartini) yang selalu berdo'a dan berusaha tanpa kenal lelah sehingga begitu banyak cinta yang tak terbalas. Maaf karena sudah menunggu lama, semoga Allah selalu memelihara dan memuliakan Ayahanda dan Ibunda dunia dan Akhirat.
15. Keluarga psychology D15 kalian semua hebat, bersama kalian aku banyak belajar yang tak aku temukan sama orang lain, GOOD LUCK sobb!!
16. Sahabat- sahabat penulis dan teman seperjuangan Ayu Murni Ariska S.Psi, Wiwik Lestari S.Psi, Kurnia Astrini S.Psi, Dede Sugiarsih, Nisa Ulkhairi, Ikarianis Wijaya, Sofia Nurjanah, Sri Desi Yusnita, Muhammad Supian A.M, S.H.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terimah kasih untuk semua orang yang telah dengan setulus hati membimbing, mendukung dan membantu kelancaran dalam penelitian ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian dengan yang lebih baik. Semoga karya ini bermanfaat, Aamiin.

Pekanbaru, Februari 2021

Nurhanisah
11561200513



DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| MOTTO | ii |
| PERSEMBAHAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| BAB I : PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Perumusan Masalah | 8 |
| C. Tujuan Penelitian | 8 |
| D. Keaslian Penelitian | 9 |
| E. Manfaat Penelitian | 12 |
| BAB II : TINJAUAN PUSTAKA | 13 |
| A. Hasil Belajar | 13 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar | 13 |
| 2. Indikator Hasil Belajar | 14 |
| 3. Faktor -Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 16 |
| 4. Ciri-ciri Hasil Belajar | 17 |
| 5. Upaya Peningkatan Hasil Belajar | 19 |
| B. Kecanduan <i>Gadget</i> | 20 |
| 1. Pengertian Kecanduan <i>Gadget</i> | 20 |
| 2. Aspek-aspek Kecanduan <i>Gadget</i> | 24 |
| 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i> ... | 25 |
| 4. Ciri Ciri Kecanduan <i>Gadget</i> | 26 |
| 5. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> | 27 |
| C. Minat Belajar | 30 |
| 1. Pengertian Minat Belajar | 30 |
| 2. Indikator Minat Belajar | 31 |
| 3. Ciri-ciri Minat Belajar | 32 |
| 4. Fungsi Minat Belajar | 33 |
| 5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar | 34 |
| 6. Upaya Peningkatan Minat Belajar | 35 |



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

| | |
|--|-----------|
| D. Hubungan Antara Kecanduan <i>Gadget</i> , Minat Belajar dan Hasil Belajar | 37 |
| E. Kerangka Berfikir | 38 |
| F. Hipotesis | 40 |
| BAB III: METODE PENELITIAN | 41 |
| A. Desain Penelitian | 41 |
| B. Identifikasi Variabel Penelitian | 41 |
| C. Defenisi Operasional | 42 |
| D. Populasi dan Sampel | 43 |
| E. Metode Pengumpulan Data | 45 |
| F. Uji Coba Alat Ukur | 49 |
| G. Reliabilitas dan Validitas | 49 |
| H. Teknik Analisis Data | 53 |
| I. Jadwal Try Out dan Penelitian | 53 |
| BAB IV: PEMBAHASAN | 55 |
| A. Pelaksanaan Penelitian | 55 |
| B. Hasil Uji Asumsi | 56 |
| C. Uji Hipotesis | 58 |
| D. Analisis Tambahan | 61 |
| E. Pembahasan | 66 |
| BAB V :PENUTUP | 70 |
| A. Kesimpulan | 70 |
| B. Saran | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR LAMPIRAN

- © Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutipkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Lampiran A : Lembar Pengesahan Revisi Seminar Proposal
Lampiran B : Lembar Validasi Alat Ukur Kecanduan Gadget
Lampiran C : Lembar Validasi Alat Ukur Minat Belajar
Lampiran D : Skala Penelitian Kecanduan Gadget
Lampiran E : Skala Penelitian Minat Belajar
Lampiran F : Uji Validitas Dan Reliabilitas Try Out
Lampiran G : Tabel Kerahasiaan Data Siswa dan Hasil Belajar Siswa
Lampiran H : Tabulasi Data Penelitian Skala Kecanduan Gadget
Lampiran I : Tabulasi Data Penelitian Minat Belajar
Lampiran J : Uji Normalitas
Lampiran K : Uji Linearitas dan Uji Multikolinearitas
Lampiran L : Uji Hipotesis
Lampiran M : Surat Mohon Izin Try Out, Riset, dan Keterangan Telah Penelitian



HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GADGET* DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA SMAN 1 SABAK AUH

Nurhanisah

(Niyusaaries.1997@gmail.com)

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 166 orang siswa. Uji hipotesis menggunakan teknik analisis regresi berganda (*multiple regression*) yang dibantu dengan menggunakan program SPSS 23.00 for windows yang menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dengan hasil belajar pada siswa SMAN 1 Sabak Auh dengan nilai signifikansinya sebesar $=0,348$ ($P>0,05$) dengan nilai F sebesar 1,062. Jadi hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak, yaitu tidak adanya hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dengan hasil belajar pada siswa SMAN 1 Sabak Auh.

Kata kunci : Hasil Belajar, Kecanduan *gadget*, Minat Belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET ADDICTION AND LEARNING INTEREST WITH STUDENT LEARNING RESULTS OF SABAK AUH 1 HIGH SCHOOL STUDENTS

Nurhanisah

(Niyusaaries.1997@gmail.com)

Faculty of Psychology, State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau

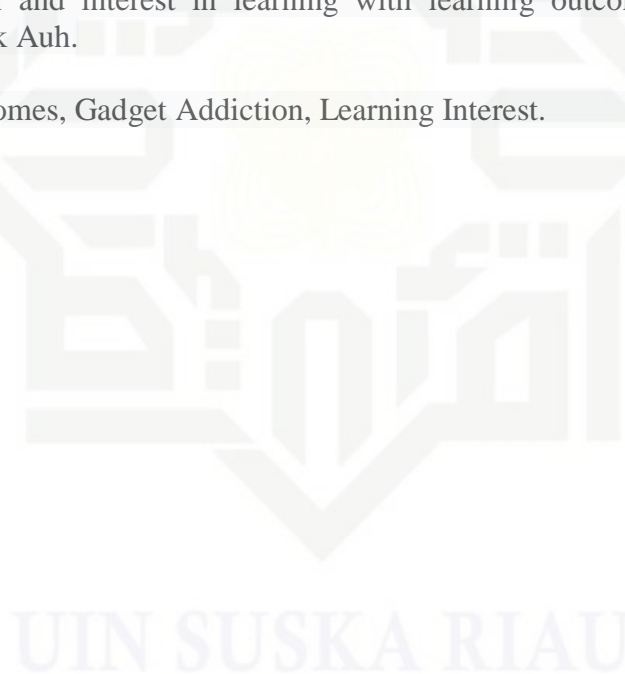
Abstract

The purpose of this study was to determine the relationship between gadget addiction and interest in learning with student learning outcomes of SMAN 1 Sabak Auh. The sample in this study were 166 students. Hypothesis testing uses multiple regression analysis techniques (multiple regression) assisted by using the SPSS 23.00 for windows program is no relationship between gadget addiction and interest in learning with learning outcomes in students of SMAN 1 Sabak Auh with a significance value of $= 0.348$ ($P > 0.05$) with an F value of 1.062. So the hypothesis proposed in this study is rejected, namely there is no relationship between gadget addiction and interest in learning with learning outcomes in students of SMAN 1 Sabak Auh.

Keywords: Learning Outcomes, Gadget Addiction, Learning Interest.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan setiap individu karena pendidikan yang baik akan mengantarkan seseorang menuju cita-cita yang diinginkan dan pendidikan akan membekali setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan memiliki karakter sikap yang luhur yang bisa digunakan sebagai bekal untuk menjalani kehidupan. Pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Di dalam kegiatan belajar mengajar salah satu komponen terpentingnya adalah proses pembelajaran, dengan proses pembelajaran yang baik maka dapat berdampak pada hasil belajar yang baik pula.

Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri siswa, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi, baik persepsi siswa terhadap mata pelajaran maupun terhadap guru pengajar. Selain itu juga ada faktor eksternal, yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak. Faktor internal sangat penting dalam menentukan hasil belajar seseorang.

Menurut Griffiths (2000), kecanduan *gadget* didefinisikan sebagai perilaku ketertarikan terhadap mobile phone yang disertai dengan kurangnya kontrol dan



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

memiliki dampak negatif bagi individu. Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan *gadget* merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kecanduan (*adiksi*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010). Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar siswa akan menurun. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat menyesuaikan penggunaannya maka *gadget* juga memiliki berpengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang dan diperhatikan terus-menerus disertai dengan rasa senang (Slameto, 2010). Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari. Siswa dengan minat yang tinggi pada suatu mata pelajaran tertentu akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelajaran yang didapatnya. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan mencurahkan perhatiannya secara maksimal. Dengan demikian, minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya. Seseorang yang belajar dengan penuh minat, ia akan berusaha untuk belajar dengan penuh perhatian dan semangat belajar yang tinggi, serta senantiasa memotivasi dirinya untuk tertarik pada materi yang dipelajarinya, sehingga prestasi belajar meningkat.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, di dalam proses pembelajaran, peserta didik diharapkan memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan tidak sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKM yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Melton menyiratkan bahwa hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukkan yang mengandung dan mencerminkan kompetensi peserta didik yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide dan alat-alat dalam pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran (Molstad dan Karseth, 2016).

Penilaian hasil belajar ini bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada semua mata pelajaran dan dilakukan dalam bentuk



ujian semester dan ujian nasional (UN). Melalui penerapan tersebut, pemerintah mengharapkan hasilnya dapat dipergunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk pemetaan mutu sekolah, dan pembinaan dan pemberian bantuan kepada satuan pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Beberapa waktu lalu *The Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) mengumumkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2018. Seperti tahun-tahun sebelumnya, perolehan peringkat Indonesia tidak memuaskan.

PISA merupakan survei evaluasi sistem pendidikan di dunia yang mengukur kinerja siswa kelas pendidikan menengah. Penilaian ini dilakukan setiap tiga tahun sekali dan dibagi menjadi tiga poin utama, yaitu literasi, matematika, dan sains. Hasil pada tahun 2018 mengukur kemampuan 600 ribu anak berusia 15 tahun dari 79 negara. Survei 2018 itu lagi-lagi menempatkan siswa Indonesia di jajaran nilai terendah terhadap pengukuran membaca, matematika, dan sains. Pada kategori kemampuan membaca, Indonesia menempati peringkat ke-6 dari bawah (74) dengan skor rata-rata 371. Turun dari peringkat 64 pada tahun 2015. Lalu pada kategori matematika, Indonesia berada di peringkat ke-7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379. Turun dari peringkat 63 pada tahun 2015. Sementara pada kategori kinerja sains, Indonesia berada di peringkat ke-9 dari bawah (71), yakni dengan rata-rata skor 396. Turun dari



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peringkat 62 pada tahun 2015. Hal ini juga bisa dilihat pada hasil belajar siswa

SMAN 1 Sabak Auh dari kelas X-XII pada jurusan IPA dan IPS, hasil Ujian Semesternya yaitu pada tahun 2019/2020, dilihat dari hasil Ujian Semester banyak siswa yang nilainya dibawah rata-rata atau tidak sesuai KKM.

Sebagaimana yang tertera pada daftar kumpulan nilai Semester SMAN 1 Sabak Auh berikut:

Tabel 1.1

Daftar Kumpulan Nilai Semester Ganjil SMAN 1 Sabak Auh TA. 2019/2020

| MATA PELAJARAN | KKM | SISWA |
|------------------|-----|-----------|
| PENDIDIKAN AGAMA | 70 | 8 |
| PPKN | 75 | 15 |
| BAHASA INDONESIA | 60 | 5 |
| MATEMATIKA | 65 | 11 |
| SEJARAH | 60 | 3 |
| BAHASA INGGRIS | 75 | 4 |
| SENI BUDAYA | 75 | 0 |
| PENJASKES | 75 | 0 |
| PRAKARYA | 75 | 13 |
| MLK | 75 | 0 |
| PMN1 | 65 | 2 |
| PMN2 | 60 | 0 |
| PMN3 | 65 | 4 |
| PMN4 | 60 | 0 |
| PDM1 | 60 | 0 |
| PDM2 | 65 | 0 |
| JUMLAH | | 65 |

Sumber data dari Tata Usaha SMAN 1 Sabak Auh.

Tabel diatas merupakan hasil analisis nilai terhadap seluruh siswa yang memiliki nilai dibawah rata-rata. Setelah di crosscheck lebih lanjut ditemukan sebanyak 65 orang yang mendapat nilai dibawah KKM di beberapa mata pelajaran yang dominan siswa remedial, yaitu mata pelajaran pendidikan agama sebanyak 8 orang, ppkn sebanyak 15 orang, matematika sebanyak 11 orang, prakarya sebanyak 13 orang siswa dan beberapa siswa juga remedial di mata pelajaran lain.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tak hanya itu, tabel diatas juga didukung dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12-13 Desember 2018 pada 5 orang siswa SMAN 1 Sabak Auh, dengan inisial subjek yaitu, NU, SD, SA, SY, MA. Dari kesimpulan wawancara diketahui bahwa hasil (prestasi) belajar mereka turun semenjak mengenal *gadget*, dulu sebelum punya *gadget* hasil belajarnya bagus dan selalu meraih juara. Tapi semenjak sudah punya *gadget*, hasil belajarnya menjadi turun, dan minat belajarnya menjadi rendah karena terlalu asyik bermain *gadget*, dan terkadang sampai tidak ingat waktu. Tugas dikerjakan sebisanya dan secepatnya supaya bisa memainkan *gadget* atau terkadang lebih banyak memainkan *gadget* daripada belajar.

Hasil wawancara di atas didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Sobandi (2016) Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa, yang mana permasalahan dalam penelitian ini adalah belum optimalnya hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan perolehan hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) disekolah. Berdasarkan analisis regresi, diperoleh hasil bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Artinya semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Beauty Manumpil dkk, (2015) Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji Chi-Square Test dengan tingkat kemaknaan 95% ($\alpha = 0,05$) hasil analisa yaitu : 0,016 maka nilai $p < \alpha$, itu berarti



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa. Penggunaan *gadget* dikarenakan tuntutan trend saat ini yang menuntut mereka untuk aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu pada saat jam pelajaran, mereka juga sering menggunakan *gadget* untuk menutupi rasa bosan karena jam pelajaran yang panjang. Hal ini menyebabkan bahwa sebagian materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik karena siswa tidak mampu berkonsentrasi lagi dengan pelajaran yang sedang berlangsung, yang dapat berakibat pada nilai akademik siswa, juga siswa menjadi jarang berkomunikasi dengan temannya karena lebih asik dengan *gadget* miliknya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hardinto (2018) Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Kepanjen. Hasil penelitian mengatakan bahwa, siswa yang memiliki minat terhadap pelajaran ekonomi secara sukarela akan melibatkan diri dan memusatkan perhatiannya selama pelajaran ekonomi berlangsung tanpa paksaan. Siswa yang memiliki minat belajar pada pelajaran ekonomi akan memiliki usaha yang lebih daripada siswa yang kurang berminat. Jadi pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar membuktikan bahwa minat belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Ricardo dan Rini Intansari Meilani (2017) Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah minat dan motivasi belajar siswa. Artikel ini membahas hasil penelitian tentang pengaruh



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

minat dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran mengelola peralatan kantor di sebuah SMK swasta di Kabupaten Bandung. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari minat belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa baik secara simultan maupun parsial. Artikel ini menekankan pentingnya kedua variabel tersebut dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan ini secara empirik dalam satu penelitian ilmiah yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Sabak Auh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada hubungan antara kecanduan *gadget* dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh?
2. Apakah ada hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh?
3. Apakah ada hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *gadget* dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau membuat karya turunan tanpa mencantumkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar Siswa SMAN 1 Sabak Auh
3. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh.

D. Keaslian Penelitian

Berbagai penelitian mengenai hasil belajar telah banyak dilakukan, tetapi penelitian yang meneliti hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dengan hasil belajar belum ditemukan oleh peneliti. Peneliti menemukan ada beberapa penelitian yang membahas variabel yang mirip. Berikut diantara penelitian yang membahas masalah tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Rachmawati dkk, (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran” penelitian ini menggunakan *Teknik Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan atas dasar pertimbangan tertentu. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD yang berjumlah 113 orang mahasiswa. Adapun yang menjadi pertimbangan dalam penentuan sampel yaitu kelompok mahasiswa yang memiliki *gadget* dan kelompok mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah desain media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka jumlah sampel yang digunakan adalah 79 orang mahasiswa yang tersebar dikelas A.B. dan C. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket dan diolah menggunakan uji wilcoxon. Dari hasil uji wilcoxon didapatkan nilai probabilitas (sig) =0,000 lebih kecil dari taraf



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau menyatakannya dengan cara apa pun untuk tujuan komersial tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

signifikan 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD.

Selanjutnya penelitian Siti Nurhasanah dan A.Sobandi (2016) yang berjudul “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum optimalnya hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan perolehan hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di sekolah. penelitian ini menggunakan metode survey dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket model *rating scale*. Sampel penelitian adalah 58 siswa kelas X Administrasi Perkantoran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Bandung. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan analisis regresi. Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar adalah ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Berdasarkan analisis regresi, diperoleh hasil bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Artinya semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kepanjen oleh Zulfikar Adilla Sukarno & Prih Hardinto yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Kepanjen”, diperoleh gambaran bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Siswa memanfaatkan fasilitas koneksi internet pada *gadget* dapat secara maksimal dalam memperoleh berbagai macam informasi dibidang ekonomi. Dengan adanya penggunaan *gadget* siswa lebih mudah dan lebih cepat untuk menggali informasi lebih mendalam seputar perkembangan perekonomian terkini. Hal tersebut didukung oleh pendapat dari Oetomo (2002: hal.12) ditambah lagi dilingkungan SMAN 1 Kepanjen mendukung optimalisasi dalam penggunaan *gadget* yaitu tersedianya fasilitas koneksi *wifi* sekolah yang tersebar di area aula sekolah, ruang kelas, gazebo, kantin, ruang guru, ruang BK, ruang tata tertib. Dengan kemudahan belajar dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dalam hal ini juga didukung penelitian yang telah dilakukan oleh Nikmah (2013) dan Ngahfifi (2014). Tingkat penggunaan teknologi khususnya gadget sebagai media untuk mendapatkan tambahan referensi belajar siswa merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Slameto (2003: hal.54).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kepanjen diperoleh gambaran bahwa minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa XI IIS SMAN 1 Kepanjen tergolong tinggi, hal ini didasarkan pada hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang memiliki minat terhadap pelajaran ekonomi secara sukarela akan melibatkan diri dan memusatkan perhatiannya selama pelajaran ekonomi berlangsung tanpa paksaan. Minat berasal dari dalam diri siswa yang ditandai oleh rasa gemar terhadap sesuatu. Siswa yang memiliki minat belajar pada pelajaran ekonomi akan memiliki usaha yang lebih daripada siswa yang kurang berminat.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar membuktikan bahwa minat belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Dalam hal ini, minat merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Dalyono (2009: hal.57) yang menyatakan bahwa” minat belajar yang ada dalam diri siswa cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep teori dalam perkembangan ilmu psikologi terkhusus psikologi pendidikan serta dapat menjadi bahan masukan dan referensi bagi ilmuan psikologi dalam melakukan penelitian.

2. Manfaat Praktis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan perspektif psikologi dalam memahami tentang kecanduan *gadget*, minat belajar yang ada dalam diri siswa, dan juga mengetahui hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan dapat memberikan informasi baru dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan selanjutnya, khususnya dalam bidang psikologi pendidikan.
- b) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi siswa untuk dapat mengetahui apa saja yang dapat meningkatkan minat belajar serta bisa mengurangi bermain *gadget* untuk hasil belajar yang baik pada siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (1990) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Matlin berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Selanjutnya dalam konteks sekolah, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Akbar & Hawadi, 2004).

Hamdan & Khader (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari



proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan kembangkan, Knaack (2015). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015).

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang diakibatkan oleh kegiatan belajar yang dilakukannya. perubahan yang dimaksud adalah perubahan dari segi perilaku peserta didik dan dari segi ilmu pengetahuan. Perubahan perilaku terjadi karena adanya bimbingan dari tenaga pengajar kepada peserta didik untuk menjadi pribadi yang saling menghargai, menghormati, menyayangi dan tentunya memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin pada setiap pekerjaan yang dikerjakan. Perubahan dari segi ilmu pengetahuannya yaitu karena adanya proses belajar yang dilakukan, maka peserta didik menjadi orang yang tahu mengenai sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui.

2. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Byram & Hu, 2013). Beragam penjelasan lanjutan dari teori Bloom dieksplikasi oleh para ilmuwan. Misalnya, Straus, Tetroe, & Graham (2013) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

R

- sil
gun
aja
ogn
ng
um
nja

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Sugihartono, dkk (2007) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal

Adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.

Faktor internal siswa diantaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis (intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik), dan faktor kelelahan.

2. Faktor eksternal

Adalah faktor yang ada diluar individu yaitu faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat (Majid, 2008).

Selain dari faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar, penggunaan *gadget* juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yang mana dinyatakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Beauty Manumpil dkk, (2015) Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji Chi-Square Test dengan tingkat kemaknaan 95% ($\alpha = 0,05$) hasil analisa yaitu : 0,016 maka nilai $p < \alpha$, itu berarti terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa. Penggunaan *gadget* dikarenakan tuntutan trend saat ini yang menuntut mereka untuk aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada saat jam pelajaran, mereka juga sering menggunakan *gadget* untuk menutupi rasa bosan karena jam pelajaran yang panjang. Hal ini menyebabkan bahwa sebagian materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik karena siswa tidak mampu berkonsentrasi lagi dengan pelajaran yang sedang berlangsung, yang dapat berakibat pada nilai akademik siswa, juga siswa menjadi jarang berkomunikasi dengan temannya karena lebih asik dengan *gadget* miliknya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dilihat banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa bukan hanya berasal dari dalam diri siswa tersebut, tetapi faktor dari keluarga, sekolah bahkan masyarakat juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Sehingga Guru disekolah juga harus memperhatikan faktor eksternal dari setiap siswa.

4. Ciri-ciri Hasil Belajar

Setiap individu pasti mengalami proses belajar. Belajar dapat dilakukan oleh siapapun, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua, dan akan berlangsung seumur hidup. Dalam pendidikan disekolah belajar merupakan kegiatan yang pokok yang harus dilaksanakan. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila proses belajar dalam suatu sekolah dapat berlangsung dengan baik, yaitu proses belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.



Djamarah (2002) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar sebagai berikut.

a. Perubahan yang terjadi secara sadar oleh individu

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan selalu bertambah dan tertuju memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Makin banyak usaha belajar dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.

d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen

e. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku jika seseorang belajar sebagai hasil ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan.



5. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Menurut Aritonang (2008), untuk meningkatkan hasil belajar, guru dapat memperhatikan minat dan motivasi belajar sebagai faktor yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam paparannya, Aritonang menjelaskan bahwa untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, guru perlu memperhatikan teknik atau cara mengajar di kelas, guru perlu memiliki karakter yang baik, menciptakan suasana kelas yang tenang dan nyaman, serta menyediakan fasilitas yang menunjang pembelajaran. Adapun Lytras, Tennyson, De Pabloz, Penalvo, & Rusu (2013) mengatakan bahwa guru perlu memperhatikan lingkungan belajar campuran dengan menerapkan metodologi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Peningkatan hasil belajar harus memperhatikan integrasi terhadap strategi pengajaran dan pelaksanaan pembelajaran melalui berbagai metode pengajaran (Ahmad, Seman, Awang, & Sulaiman, 2015), dengan memperhatikan sifat dan isi mata pelajaran yang diampu dan juga konteks pelaksanaan proses pembelajaran (Lin, Yen, Liang, Chiu, & Guo, 2016). Guru perlu menciptakan pembelajaran efektif dengan melakukan pendekatan konstruktivis yang melibatkan aspek kognitif dan kolaborasi strategi belajar (Rosenshine, 1997 dan Daradoumis & Kordaki, 2011, dalam Arguedas, Daradoumis, & Xhafa, 2016). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pun sangat penting karena akan meningkatkan kualitas rutinitas pembelajaran, proses kognitif, pemecahan masalah, serta peran guru dalam mentransformasikan pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (McKnight, O'Malley, Ruzic, Franey, Horsely, & Bassett, 2016).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



B. Kecanduan *Gadget*

1. Pengertian Kecanduan *Gadget*

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 Tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-9 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & Sugiman, 2014).

Penggunaan *gadget* dewasa ini perlu jika diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita (2011: 14). dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3jam dalam sehari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang penggunaan *gadget* atau *smartphone* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya. Dalam riset Indonesia Consumer Insight Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

1. 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau Instant Message, dan mengirim e-mail.
2. Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan melihat video atau audio.
3. 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di download.
4. 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *Smartphone* adalah chatting dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, blogging atau forum 41%, App store 32%, video 27%, sharing konten 26%, hiburan 25%, berita 24% dan webmail 17%. Sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula aktivitas chatting populer. Riset menunjukkan aplikasi WhatsApp menduduki aplikasi chatting terpopuler dengan capaian 58%, diikuti



BBM 41%, Line 35%, Kakao Talk 30%, WeChat 27%, Hangouts Google 20%, Yahoo Messenger 18%, Skype 7% dan ChatON 6% (Arfi Bambani, 2013).

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

1. Menjadi pribadi yang tertutup, seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
2. Kesehatan terganggu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
3. Gangguan tidur, anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *gadget*-nya.

Gadget atau Handphone (smartphone) bukan hanya sekedar alat komunikasi, zaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahkan oleh siswa (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015) yang



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat berdampak buruk bagi nilai akademik, minat belajar serta hasil belajar mereka. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah (Hasanah & Kumalasari, 2015) pada proses belajar (Saroinsong, 2016) penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan.

Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus. Kecanduan juga dapat diartikan sebagai suatu sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dan tidak mampu mengontrol kegiatannya tersebut (Gaol, 2012).

Menurut Griffiths (2000), kecanduan *gadget* didefinisikan sebagai perilaku ketertarikan terhadap *mobile phone* yang disertai dengan kurangnya kontrol dan memiliki dampak negatif bagi individu. Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan *Gadget* merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kecanduan (*adiksi*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010).

2. Aspek-aspek kecanduan *Gadget*

Menurut Griffiths (2000) aspek-aspek kecanduan *gadget* adalah sebagai berikut:



a. *Salience* (ciri khas)

Yaitu sebuah aktivitas tertentu yang paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan perilaku.

b. *Mood Modification* (perubahan suasana hati)

Hal ini mengacu pada pengalaman subjektif seseorang, ini merupakan konsekuensi dari terlibatnya dalam kegiatan tertentu dan dapat dilihat sebagai strategi *coping* (yaitu melarikan diri dari perasaan).

c. *Tolerance* (toleransi)

Ini adalah proses dimana meningkatnya jumlah aktivitas tertentu yang diperlukan untuk mencapai suatu efek tertentu.

d. *Withdrawal Symptoms* (gejala penarikan diri)

Ini adalah suatu perasaan yang tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi ketika aktivitas tertentu dihentikan atau tiba-tiba dikurangi, misalnya marah.

e. *Conflict* (konflik)

Konflik ini mengacu pada konflik antara pecandu dan orang di sekitar mereka (konflik antar pribadi), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam diri individu sendiri (konflik intrapsikis) terkait dengan kegiatan tertentu.

f. *Relapse* (kambuh)

Ini cenderung pada kegiatan yang terulang setelah diobati selama bertahun-tahun dan muncul kembali.



3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan *gadget* (Ratih, 2018). Faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Iklan yang merajalela di dunia televisi dan media sosial.

Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini, sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.

1. *Gadget* menampilkan situs-situs yang menarik.

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

2. Kecanggihan dari *gadget*.

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja *online*.

3. Keterjangkauan harga *gadget*.

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.



4. Lingkungan.

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

5. Faktor budaya.

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

6. Faktor sosial.

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok dalam komunitas tertentu, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai contoh utama dalam perilaku remaja.

4. Ciri Ciri Kecanduan *Gadget*

Ciri-ciri Kecanduan *Gadget* menurut Suardi (2006) antara lain:

1. Fokus berkurang.
2. Menjadi lebih emosional.
3. Sulit mengambil keputusan.
4. Kematangan semu: terlihat besar fisik tetapi jiwanya belum matang.
5. Sulit berkomunikasi dengan orang lain.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Tidak ada perubahan raut muka untuk mengekspresikan perasaan.
7. Daya juang rendah.
8. Mudah terpengaruh.
9. Anti sosial dan sulit berhubungan dengan orang lain, yaitu menjadi anak yang kurang peka terhadap keadaan lingkungan sekitarnya.
10. Mengurangi kemampuan dan kemauan untuk bersosialisasi secara langsung.
11. Melemahnya kemampuan merasakan sensasi di dunia nyata.
12. Tidak memahami nilai-nilai moral.
13. Bersifat bebas dan tanpa kontrol dari pihak manapun.
14. Menghadirkan hal-hal yang berbau pornografi dan sadisme, sehingga berdampak munculnya *bullying* pada sekelompok anak-anak tertentu dan kekerasan pada diri anak-anak baik kekerasan fisik maupun kekerasan seksual pada anak-anak.
15. Kurang mengasah daya juang dalam mencapai sesuatu atau tidak kreatif.
16. Secara *financial* membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

5. Dampak Penggunaan Gadget

Akibat yang di berikan oleh pengguna *gadget* terbagi menjadi dua, yakni dampak secara positif dan negatif. Diantaranya sebagai berikut: (Haris, 2014:174-177).

1. Dampak Positif

1) Bidang Sosial

- a) Meningkatnya rasa percaya diri.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Pola interaksi antar manusia yang berubah.

c) Kemajuan teknologi pada dunia internet.

d) Menambah Teman.

2) Bidang Pendidikan

a) Menambah pengetahuan.

b) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

c) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.

d) Mempermudah melaksanakan tugas.

2. Dampak Negatif

1) Bidang Sosial

a) *Ubiquity*, *Ubiquity* menunjuk kepada sifat dimana media hadir dimana-mana, dengan perkembangan teknologi, media massa makin mudah untuk diakses dan dinikmati oleh kalangan umum dengan memanfaatkan fasilitas *gadget* untuk bisa terhubung ke internet.

b) *Status Quo*. Arti harfiah *status quo* adalah tidak berubah, tidak bergerak, diam, tidak aktif atau berada dalam kondisi serta situasi yang sama. Kritik sosial melihat media dengan kekuatan dan segala daya yang dimilikinya dapat mempertahankan *status quo* terutama dalam kehidupan bidang ekonomi dan sosial-politik. Sebagai contoh: media massa dapat digunakan oleh kelompok kepentingan (*interest group*) untuk mempengaruhi pemerintah mempertahankan kebijakan suku Bunga tinggi. Kebijakan ini sangat memukul



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masyarakat bawah-menengah. Dengan kebijakan suku bunga tinggi, masyarakat bawah-menengah tidak akan dapat memiliki perkakas rumah tangga, sepeda motor atau rumah secara kredit karena harganya menjadi sangat mahal.

- c) Penurunan cita rasa estetis. Para kritikus sosial melihat media massa dengan segala kekuatan dan pengaruh yang dimilikinya, bisa juga membawa gaya hidup baru (*life style*) yang serba pragmatis, serba gampang, serba instan. Gaya hidup yang dibawa dari barat dan belum tentu cocok dengan masyarakat timur ini, seolah-olah digunakan begitu saja pada masyarakat dan kebudayaan kita. Segala sesuatu dilihat hanya menurut fungsi atau nilai guna dan tak lagi memperhatikan kaidah atau nilai lain.
- d) Penghilangan sukses sosial, Para kritikus sosial dan kalangan budayawan kerap mengkhawatirkan sikap dan perilaku media massa yang tidak segan-segan menghapus peta sukses sosial suatu masyarakat atau bangsa yang telah dibangun oleh para pendahulu atau tokoh-tokoh pembaharuan selama beberapa waktu. Sukses sosial ini bukannya tanpa perlawanan. Dalam beberapa hal, media massa kerap menggampangkan masalah dan tidak segan-segan untuk melupakan sejarah.



C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2010). Minat adalah suatu yang penting bagi seseorang dalam melakukan kegiatan dengan baik. Sebagai suatu aspek kejiwaan, minat bukan saja mewarnai perilaku seseorang, tetapi lebih daripada itu minat mendorong orang untuk melakukan kegiatan dan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan merelakan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan (Nasution, 1999).

Minat pada dasarnya adalah timbulnya keinginan dan kemauan seseorang yang menyatu sehingga gigih dan semangat melakukan sesuatu. Rasa lebih suka dan ketertarikan akan direspon oleh pikiran seseorang untuk melakukan aktivitas sesuai jenis kesukaan tanpa adanya pengaruh atau paksaan, karena dilandasi kesenangan. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan memengaruhi belajar selanjutnya serta memengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat



terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya.

Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh (Slameto, 2010) yaitu ketertarikan untuk belajar, motivasi belajar perhatian dalam belajar, dan pengetahuan.

Minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar dalam bidang studi tertentu (Syah, 2012: hal.152). Misalnya, seorang siswa akan menaruh minat besar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia akan memusatkan lebih banyak pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap mata pelajaran itulah yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

2. Indikator Minat Belajar

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh (Slameto, 2010) yaitu ketertarikan untuk belajar, motivasi belajar perhatian dalam belajar, dan pengetahuan.

1. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa merumuskan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Motivasi belajar merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.
3. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.
4. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

3. Ciri-ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabet Hurlock (dalam Susanto, 2013), ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar
3. Perkembangan minat mungkin terbatas
4. Minat tergantung pada kesempatan belajar
5. Minat dipengaruhi oleh budaya
6. Minat berbobot emosional
7. Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.



Menurut Slameto (2003), siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
3. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati
4. Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

4. Fungsi Minat Belajar

Minat merupakan faktor yang menggerakkan atau mempengaruhi seseorang melakukan suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat yang kuat dalam belajar tidak akan mudah putus asa dan selalu memiliki semangat yang gigih dalam mencapai tujuannya. Menurut Elizabeth Hurlock (2010: 114), fungsi minat bagi anak adalah sebagai berikut:

- 1) Sepanjang kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang paling kuat untuk belajar. Contohnya, anak yang berminat terhadap suatu kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan, akan berusaha keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat atau bosan.
- 2) Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas aspirasi anak. Ketika anak mulai berpikir tentang pekerjaan di masa mendatang, misalnya mereka menentukan apa yang ingin mereka lakukan ketika dewasa.
- 3) Minat menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang



5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut :

a. Faktor dalam diri siswa (Internal)

Merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari pesertadidik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari :

1. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

2. Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis (kejiwaan) menurut Sardiman (1992:44) faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat,dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.



b. Faktor dari luar siswa (Eksternal)

Faktor dari luar diri siswa meliputi:

1. Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang kita tahu, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak.

2. Sekolah, Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kurikuler.

6. Upaya Peningkatan Minat Belajar

Menurut Eberly Center (2014, dalam Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014), minat belajar dapat ditingkatkan dengan tujuh langkah. Yang pertama, dengan mengartikulasikan tujuan pembelajaran. Yang kedua, dengan membuat relevansi antara materi pembelajaran dengan kehidupan akademik siswa. Yang ketiga, dengan menunjukkan relevansi materi ajar dengan kehidupan profesional siswa. Yang keempat, dengan menyoroti berbagai penerapan pengetahuan dan keterampilan di dunia nyata. Yang kelima, guru dapat menghubungkan pembelajaran dengan minat pribadi siswa. Yang keenam, memberikan kebebasan bagi siswa untuk membuat keputusan atau pilihan. Terakhir, guru dapat menunjukkan gairah dan sikap antusias untuk meningkatkan minat belajar siswa.



Adapun menurut Renninger (2007) dan Wellington (1990), dalam

Klassen & Klassen (2014) beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah:

1. membangun lingkungan pembelajaran informal,
2. membuat lingkungan pembelajaran yang aktif, dan
3. menerapkan pembelajaran kooperatif.

Pendapat lain disampaikan oleh de Vargas, de Menezes, & Mello-Carpes (2016) yang mengatakan bahwa penggunaan metodologi pembelajaran modern dalam pemberian materi dapat merangsang minat belajar yang lebih baik. Guru pun dapat meningkatkan minat siswa dengan memberi kesempatan pada siswa untuk menerapkan materi pembelajaran dan melibatkan siswa secara berulang-ulang dalam proses pembelajaran (Heddy, Sinatra, Seli, Taasobshirazi, & Mukhopadhyay, 2016), melalui proses komunikasi yang baik dengan siswa (Slameto, 2010). Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar sangatlah variatif. Sebagai agen utama dalam proses pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan kooperatif, dengan melibatkan siswa sebanyak-banyaknya dalam setiap langkah dalam proses pembelajaran melalui komunikasi yang positif, dan mendekatkan pengetahuan dan implementasi materi yang mereka pelajari di kelas pada kehidupan sehari-hari mereka saat ini dan pada dunia kerja yang kelak mereka geluti sesudah mereka lulus dari bangku sekolah



D. Hubungan antara kecanduan *gadget*, minat belajar dan hasil belajar

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Beauty Manumpil dkk, 2015 di SMAN 9 Manado. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Uji statistic menggunakan Chi-Square test dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ atau 95 %. Hasil penelitian didapatkan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.

Penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar Adilla Sukarno dan Prih Hardinto 2018 di SMAN 1 Kepanjen diperoleh gambaran bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang memanfaatkan fasilitas koneksi internet pada *gadget* dapat secara maksimal dalam memperoleh berbagai macam informasi dibidang ekonomi. Dengan adanya penggunaan *gadget* siswa lebih mudah dan lebih cepat untuk menggali informasi lebih mendalam seputar perkembangan perekonomian terkini. Hal tersebut didukung oleh pendapat dari Oetomo (2002: hal.12). Ditambah lagi dilingkungan SMAN 1 Kepanjen mendukung optimalisasi dalam penggunaan *gadget* yaitu tersedianya fasilitas koneksi *wifi* sekolah yang tersebar di area aula sekolah, ruang kelas, gazebo, kantin, ruang guru, ruang BK, ruang tata tertib. Dengan kemudahan belajar



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain dari penggunaan *gadget*, minat belajar juga mempengaruhi hasil belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Siti Nurhasanah, A. Sobandi, dengan judul penelitian Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa, Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum optimalnya hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan perolehan hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis regresi, diperoleh hasil bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Artinya semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik.

E. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini, untuk menjelaskan variabel hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh, peneliti menggunakan teori Dimiyati dan Mudjiono (2006). Menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Hasil belajar sebagai suatu pencapaian yang didapatkan oleh peserta didik dari hasil belajarnya, tidak terlepas dari faktor-faktor yang dapat



mempengaruhinya hasil belajar juga dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan dan juga minat siswa terhadap suatu pelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang diakibatkan oleh kegiatan belajar yang dilakukannya. perubahan yang dimaksud adalah perubahan dari segi perilaku peserta didik dan dari segi ilmu pengetahuan. Perubahan perilaku terjadi karena adanya bimbingan dari tenaga pengajar kepada peserta didik untuk menjadi pribadi yang saling menghargai, menghormati, menyayangi dan tentunya memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin pada setiap pekerjaan yang dikerjakan. Perubahan dari segi ilmu pengetahuannya yaitu karena adanya proses belajar yang dilakukan, maka peserta didik menjadi orang yang tahu mengenai sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui. Dalam hasil belajar juga siswa bisa mendapatkan prestasi yang buruk ketika tidak memperhatikan penggunaan *gadget* yang berlebihan dan minat belajar mulai berkurang terhadap pelajaran.

Untuk menjelaskan variabel kecanduan *gadget* peneliti menggunakan teori Griffiths (2000). Kecanduan *gadget* didefinisikan sebagai perilaku ketertarikan terhadap mobile phone yang disertai dengan kurangnya kontrol dan memiliki dampak negatif bagi individu. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi. Dalam penggunaan *gadget* harus diperhatikan, karena tidak hanya berdampak pada kesehatan tubuh, pada lingkungan teman sebaya, juga berdampak pada minat belajar dan hasil belajar seorang siswa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sedangkan untuk menjelaskan variabel minat belajar pada siswa SMAN 1

Sabak Auh, peneliti menggunakan teori Menurut (Slameto,2010). Selain kecanduan *gadget* yang berhubungan dengan hasil belajar, minat juga berhubungan dengan hasil dan juga kecanduan *gadget*, yang mana minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyeluruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat yang besar terhadap suatu pelajaran akan memberikan efek yang baik pada hasil belajarnya, dan seorang siswa yang memfokuskan atau berminat dengan suatu pelajaran maka ia akan mengurangi dalam bermain *gadget*.

F. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, peneliti merumuskan hipotesis:

1. Ada hubungan antara kecanduan *gadget* dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh.
2. Ada hubungan antara dan minat belajar dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh.
3. Ada hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh.

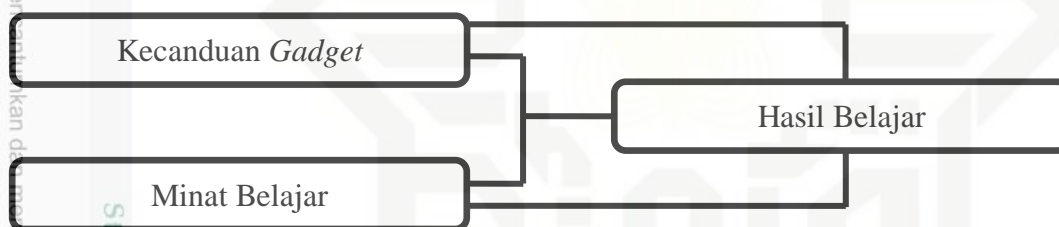
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian korelasi. Penelitian korelasi merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel (Arikunto, 2010). Pada penelitian ini peneliti akan meneliti hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh. Secara sistematis model hubungan antara ketiga variabel tersebut dapat dilihat pada identifikasi variabel penelitian berikut:

Gambar 3.1. Gambar desain penelitian



B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dapat didefinisikan sebagai konsep yang memiliki variasi atau memiliki lebih dari satu nilai. Variabel dibagi dua jenis, yaitu variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, dan variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Pada penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu dua variabel independen (X) dan satu variabel dependen (Y), dapat dijelaskan sebagai berikut :



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumbernya.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Variabel Independen (X1) : Kecanduan *Gadget*

Variabel Independen (X2) : Minat Belajar

Variabel Dependen (Y) : Hasil Belajar

C. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita tentang bagaimana caranya mengukur variabel. Defenisi Operasional merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama. Karena berdasarkan informasi itu, ia akan mengetahui bagaimana caranya melakukan pengukuran terhadap variabel yang dibangun berdasarkan konsep yang sama.

1. Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *gadget* adalah perilaku siswa dalam menggunakan *gadget* secara berlebihan sehingga memberikan kerugian bagi siswa itu sendiri. Berlebihan yang dimaksudkan adalah penggunaan *gadget* pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari sehingga menyebabkan banyak kerugian pada siswa tersebut, baik pada fisik dan pada waktu belajarnya seperti siswa mengantuk, sakit kepala karena kekurangan istirahat sehingga tidak dapat belajar dengan optimal.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan atau keinginan seseorang siswa terhadap suatu pelajaran sehingga ia menaruh perhatian lebih terhadap pelajaran dan bersungguh-sungguh sehingga menghasilkan prestasi yang diinginkan.



3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada siswa yang diakibatkan oleh kegiatan belajar yang dilakukannya. perubahan yang dimaksudkan adalah perubahan dari segi perilaku siswa dan dari segi ilmu pengetahuan, seperti siswa menjadi orang yang lebih baik setelah ia mengetahui dari kegiatan belajar.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah siswa/siswi SMAN 1 Sabak Auh sebanyak 285 orang siswa.

Tabel 3.2

Jumlah Populasi Siswa SMAN 1 Sabak Auh TA. 2019/ 2020

| Kelas | Jumlah Siswa |
|--------------|--------------|
| X IPA 1 | 25 |
| X IPA 2 | 23 |
| X IPS 1 | 22 |
| X IPS 2 | 20 |
| XI IPA 1 | 29 |
| XI IPS 1 | 21 |
| XI IPS 2 | 24 |
| XII IPA 1 | 32 |
| XII IPA 2 | 32 |
| XII IPS 1 | 28 |
| XII IPS 2 | 29 |
| Total | 285 |

Sumber data dari Tata Usaha SMAN 1 Sabak Auh.



2. Sampel Penelitian

Menurut Azwar (2007) sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik dari populasi. Sampel diambil haruslah representatif, artinya sampel dalam penelitian harus mencerminkan dan memiliki sifat populasi sampel pada penelitian ini sebanyak 285 siswa SMAN 1 Sabak Auh. Dalam penelitian ini untuk menentukan besar sampel penelitian yang digunakan adalah menggunakan rumus Slovin. Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan (persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel populasi).

Dari rumus diatas, hasil diperoleh sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{285}{1 + 285 (0,005)^2}$$

$$n = \frac{285}{1 + 0,7125}$$

$$n = 166$$

Jadi dari hasil tersebut besar sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 166 subjek penelitian.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan

strata yang ada pada populasi. Menurut Kerlinger (2006), simple random sampling adalah metode penarikan dari sebuah populasi dengan cara tertentu sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih atau terambil.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala kecanduan *gadget*, skala minat belajar, dan juga skala hasil belajar.

Sebagai alat ukur, skala psikologi memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari berbagai bentuk instrumen pengumpulan data yang lain seperti angket (*questionnaire*), daftar isian, inventori, dan lain-lainnya. Dengan pengertian tersebut, maka dapat diuraikan beberapa diantara karakteristik skala sebagai alat ukur psikologi, yaitu:

1. Stimulus atau aitem dalam skala psikologi berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur melainkan mengungkap indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan. Meskipun subjek dapat dengan mudah memahami isi aitemnya namun tidak mengetahui arah jawaban yang dikehendaki oleh aitem yang diajukan sehingga jawaban yang diberikan subjek akan banyak tergantung pada interpretasinya terhadap isi aitem. Karena itu jawaban yang diberikan atau dipilih oleh subjek lebih bersifat proyeksi diri dan perasaannya dan merupakan gambaran tipikal reaksinya.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dikarenakan atribut psikologi diungkap secara tidak langsung lewat indikator-indikator perilaku diterjemahkan dalam bentuk aitem-aitem, maka skala psikologi selalu berisi banyak aitem. Jawaban subjek terhadap satu aitem baru merupakan sebagian dari banyak indikasi mengenai atribut yang diukur, sedangkan kesimpulan akhir sebagai suatu diagnosis diperoleh berdasar respon terhadap semua aitem.

3. Respon subjek tidak diklasifikan sebagai jawaban “benar” atau “salah”. Semua jawaban dapat diterima sepanjang diberikan secara jujur dan sungguh-sungguh. Skor yang diberikan hanyalah kuantitas yang mewakili indikasi adanya atribut yang diukur.

1. Alat Ukur

a. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan hasil belajar menggunakan Dokumentasi, dalam penelitian ini berupa arsip-arsip dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Sumber data penelitian dapat bersumber dari data primer (sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data) dan data sekunder (sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data). Data dokumentasi yang terdiri dari data siswa, data nilai rapor siswa yaitu nilai semester, dan data-data lain yang relevan.



b. Kecanduan Gadget

Skala kecanduan *gadget* disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan *gadget* menurut Griffiths (2000), yaitu *Salience*, *Mood Modification*, *Tolerance*, *Withdrawal symptoms*, *Conflict*, dan *Relapse*.

Penyajian skala ini terdiri dari dua kelompok yaitu *favorable* dan *unfavorable* dengan empat alternatif jawaban. Pernyataan *favorable* menunjukkan pada indikasi bahwa subjek mendukung pernyataan dan mempunyai tingkat penilaian: nilai 4 untuk jawaban SS (Sangat Sesuai), nilai 3 untuk jawaban S (Sesuai), nilai 2 untuk jawaban TS (Tidak Sesuai), dan nilai 1 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai). Sedangkan pernyataan *unfavorable* menunjukkan pada indikasi subjek tidak mendukung pernyataan dan mempunyai tingkat penilaian: nilai 1 untuk jawaban SS (Sangat Sesuai), nilai 2 untuk jawaban S (Sesuai), nilai 3 untuk jawaban TS (Tidak Sesuai), dan 4 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai).

Tabel 3.3

Blue print Skala Kecanduan Gadget

| No | Aspek | Favo | Unfavo | Jumlah |
|--------------|----------------------------|------------------------|------------|-----------|
| 1 | <i>Salience</i> | 1, 3, 4, 5, 7, 8, 10 | 2, 6, 9, | 10 |
| 2 | <i>Mood Modification</i> | 11, 12, 13, 15, 16, 18 | 14, 17 | 8 |
| 3 | <i>Tolerance</i> | 19, 20, 21, 25 | 22, 23, 24 | 7 |
| 4 | <i>Withdrawal symptoms</i> | 26, 27, 28, 29, 30 | 31 | 6 |
| 5 | <i>Conflict</i> | 32, 33, 34, 35, 36 | 37 | 6 |
| 6 | <i>Relapse</i> | 38, 39, 40 | | 3 |
| Total | | | | 40 |



c. Minat Belajar

Skala minat belajar disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa (Slameto, 2010) yaitu, Ketertarikan untuk belajar, motivasi belajar, perhatian dalam belajar, dan pengetahuan.

Penyajian skala ini terdiri dari dua kelompok yaitu *favorable* dan *unfavorable* dengan empat alternatif jawaban. Pernyataan *favorable* menunjukkan pada indikasi bahwa subjek mendukung pernyataan dan mempunyai tingkat penilaian: nilai 4 untuk jawaban SS (Sangat Sesuai), nilai 3 untuk jawaban S (Sesuai), nilai 2 untuk jawaban TS (Tidak Sesuai), dan nilai 1 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai). Sedangkan pernyataan *unfavorable* menunjukkan pada indikasi subjek tidak mendukung pernyataan dan mempunyai tingkat penilaian: nilai 1 untuk jawaban SS (Sangat Sesuai), nilai 2 untuk jawaban S (Sesuai), nilai 3 untuk jawaban TS (Tidak Sesuai), dan 4 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai).

Tabel 3.4
Blue print Skala Minat Belajar

| No | Indikator | Favorable | Unfavorable | Jumlah |
|--------------|----------------------------|--|-------------|-----------|
| 1 | Ketertarikan untuk belajar | 1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19. | 6, 7, 8, 9 | 10 |
| 2 | Motivasi belajar | 21, 24, 25, 26, 27, 28, 30 | 15, 20 | 10 |
| 3 | Perhatian dalam belajar | 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38 | 22, 23, 29 | 10 |
| 4 | Pengetahuan | | | |
| Total | | | | 40 |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



F. Uji Coba Alat Ukur

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen penelitian yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2013).

Sebelum alat ukur penelitian digunakan dalam penelitian yang sebenarnya, peneliti terlebih dahulu akan melakukan uji coba kepada siswa dari sekolah yang berbeda, yaitu selain siswa SMAN 1 Sabak Auh. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan alat ukur berupa skala yang telah disusun dengan menguji tingkat validitas, indeks daya beda, dan reliabilitas.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid memiliki validitas rendah (Arikunto, 2011). Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang digunakan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variable yang diteliti secara tepat.

Validitas yang digunakan dalam skripsi ini adalah validitas isi. Validitas isi atau *content validity* memastikan bahwa pengukuran memasukkan sekumpulan item yang memadai dan mewakili yang mengungkap konsep. Semakin item skala mencerminkan kawasan atau keseluruhan konsep yang diukur, semakin besar



validitas isi. Atau dengan kata lain, validitas isi merupakan fungsi seberapa baik dimensi dan elemen sebuah konsep yang telah digambarkan (Sekaran, 2006).

Pendapat profesional dalam mengkaji validitas isi dalam skala penelitian ini adalah pembimbing skripsi dan narasumber.

2. Daya Diskriminasi Aitem

Daya diskriminasi aitem adalah sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur. Indeks daya diskriminasi aitem merupakan pula indikator keselarasan atau konsistensi antara fungsi aitem dengan fungsi skala secara keseluruhan yang dikenal dengan istilah konsistensi aitem-total.

Pengujian tingkat keshahihan alat ukur dilakukan dengan uji daya beda aitem, dengan batasan $r_{ix} \geq 0,25$. Hal ini untuk mempertimbangkan sedikit aitem yang gugur jika peneliti menurunkan batas kriteria yaitu 0,25. Jika peneliti menggunakan kriteria 0,30 ternyata jumlah aitem yang lolos masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan. Indeks daya beda aitem dilihat menggunakan bantuan komputerisasi *statistical of package for social science (SPSS) 23.0 for windows*. Berdasarkan hasil analisis terhadap 40 aitem yang diuji cobakan, terdapat 9 aitem yang gugur dan 31 aitem yang valid. Nilai validitas skala kecanduan *gadget* bergerak antara -0,250 sampai dengan 0,685. Adapun rincian skala kecanduan *gadget* setelah diuji cobakan dapat dilihat pada tabel 3.5, berikut ini:



Tabel 3.5.

Blue Print Try Out Skala Kecanduan Gadget (X1)

| No | Aspek | F | UF | Jumlah |
|----|----------------------------|------------------------|--------|-----------|
| 1 | <i>Salience</i> | 1, 3, 4, 5, 7, 8, | 6, 9 | 10 |
| 2 | <i>Mood Modification</i> | 11, 12, 13, 15, 16, 18 | 17 | 8 |
| 3 | <i>Tolerance</i> | 20, 21, 25 | 22, 24 | 7 |
| 4 | <i>Withdrawal symptoms</i> | 26, 27, 28, 29, 30 | - | 6 |
| 5 | <i>Conflict</i> | 32, 34 | - | 6 |
| 6 | <i>Relapse</i> | 38, 39, 40 | - | 3 |
| | Total | | | 40 |

Selanjutnya, pada skala minat belajar dari 40 aitem yang telah diuji cobakan, terdapat 13 aitem yang gugur dan 27 aitem yang valid. Nilai validitas skala minat belajar bergerak dari -0,308, sampai dengan 0,631. Adapun rincian skala minat belajar setelah diuji cobakan dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3.6.

Blue Print Try Out Skala Minat Belajar (X2)

| No | Indikator | F | UF | Jumlah |
|----|----------------------------|--------------------------------|--------|-----------|
| 1 | Ketertarikan untuk belajar | 2, 3, 4, 6, 7, 9 | 10 | 10 |
| 2 | Motivasi belajar | 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19 | - | 10 |
| 3 | Perhatian dalam belajar | 24, 25, 26, 27, 28, 30 | - | 10 |
| 4 | Pengetahuan | 31, 32, 33, 40 | 36, 38 | 10 |
| | Total | | | 40 |

Berdasarkan sebaran aitem skala kecanduan *gadget* dan minat belajar yang valid dan gugur, maka disusun kembali blue print skala kecanduan gadget dan minat belajar yang akan digunakan untuk penelitian. Hal ini dapat dilihat dalam tabel 3.7 dan 3.8 berikut ini:



Tabel 3.7.

Blue Print Skala Penelitian Kecanduan Gadget (X1)

| No | Aspek | Nomor Aitem | | Jumlah |
|----|--------------------------|---------------------------|---------|-----------|
| | | F | UF | |
| 1 | <i>Salience</i> | 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9 | 5, 8 | 9 |
| 2 | <i>Mood Modification</i> | 10, 11, 12, 13, 14, 16 | 15 | 7 |
| 3 | <i>Tolerance</i> | 17, 18, 21, | 19, 20, | 5 |
| 4 | <i>Withdrawal</i> | 22, 23, 24, 25, 26, | - | 5 |
| 5 | <i>Symptoms</i> | 27, 28 | - | 2 |
| 6 | <i>Conflict</i> | 29, 30, 31 | - | 3 |
| | <i>Relapse</i> | | | |
| | Total | | | 31 |

Tabel 3.8

Blue Print Skala Penelitian Minat Belajar (X2)

| No | Indikator | Nomor aitem | | Jumlah |
|----|----------------------------|---------------------------------|----|-----------|
| | | F | UF | |
| 1 | Ketertarikan untuk belajar | 1, 2, 3, 4, 5, 6 | 7 | 7 |
| 2 | Motivasi belajar | 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 | - | 8 |
| 3 | Perhatian dalam belajar | 16, 17, 18, 19, 20 | - | 5 |
| 4 | Pengetahuan | 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 | - | 7 |
| | Total | | | 27 |

3. Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliabilitas disebut juga keajegan atau kekonsistenan data. Uji reliabilitas merupakan suatu teknik yang digunakan untuk melihat sejauh mana skala dapat memberikan hasil yang ajeg atau konsisten dalam dalam suatu pengukuran. Reliabilitas mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil pengukuran suatu alat ukur. Reliabilitas dinyatakan dalam koefisien reliable jika angkanya berada dalam rentang 0.00 sampai 1.00. untuk mempermudah perhitungan , maka akan



dibantu dengan program *Statistical Of Package For Social Science (SPSS) 23.0*

For Windows.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap uji coba skala penelitian, diperoleh koefisien reliabilitas dari setiap variabel penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9
Hasil uji reliabilitas

| Variabel | Jumlah aitem | Cronbach.s alpha |
|-------------------------|--------------|------------------|
| Kecanduan <i>Gadget</i> | 31 | 0,909 |
| Minat Belajar | 27 | 0,919 |

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik. Analisis data penelitian dilakukan agar data yang sudah diperoleh dapat dibaca dan ditafsirkan. Hubungan ketiga variabel akan diperoleh melalui teknik analisis regresi berganda. Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel terikat dan dua atau lebih variabel bebas. Analisis ini menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS) 23.0 For Windows.*

I. Jadwal Try Out dan Penelitian

Try Out penelitian dilakukan pada siswa SMAN 1 Sabak Auh, Kecamatan Sabak Auh, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Begitupun untuk penelitian yang dilakukan pada siswa SMAN 1 Sabak Auh Kecamatan Sabak Auh, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Adapun Jadwal Try Out dan penelitian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut ini:



Tabel 3.10

| No | Tanggal Prariset, Try Out & Riset | Tempat |
|----|--------------------------------------|------------------|
| 1 | Pra-riiset 12-13 Desember 2018 | SMAN 1 Sabak Auh |
| 2 | Try Out 6-7 Januari 2019 | SMAN 1 Sabak Auh |
| 3 | Riset 9-12 Maret 2020 | SMAN 1 Sabak Auh |

hak cipta dilindungi undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa SMAN 1 Sabak Auh dapat disimpulkan bahwa:

1. Tidak terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan hasil belajar pada siswa SMAN 1 Sabak Auh.
2. Tidak terdapat hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh.
3. Tidak terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dan minat belajar dengan hasil belajar siswa SMAN 1 Sabak Auh.

B. Saran

Kepada Peneliti Selanjutnya

Hasil perolehan Adjusted R square sebesar 0,001 atau 0,1%. Hal ini menunjukkan kemampuan variabel bebas mempengaruhi variabel terikatnya hanyalah 0,1% sisanya 99,9% dijelaskan oleh variabel lain selain dalam penelitian ini, Jadi pengaruh variabel bebasnya sangat kecil. Catatan bagi peneliti selanjutnya jika mau meneliti dengan tema yang sama, maka perlu melakukan screening test terlebih dahulu terhadap subjeknya, agar hasil penelitiannya dapat lebih baik lagi dalam membuktikan hipotesis..



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung. Cetakan kelima. PT Remaja Rosdakarya.
- Sukarno, Adilla Zulfikar dan Prih Hardinto.(2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN I Kepanjen, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 11, No.1 Tahun : 2018.
- Al-Fuad Zaki dan Zuraini, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang, *Jurnal Tunas Bangsa*, ISSN 2355-0066.
- Arifin, Larasati Aurora & Farid Agung Rahmadi. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, Volume 2, Nomor 6 2017.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi*. Cetakan VII, Edisi II. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nadip, Dinar Tiara dan Putri Gatot Isnani.(2015).Pengaruh Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran, *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, Volume 1, Nomor 2, September 2015.
- G.Sevilla, Consuelo. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Cetakan pertama, Jakarta: Universitas Indonesia (UI-PRESS).
- Griffiths, M. (2000). *Does Internet And Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence*. Journal Cyber Psychology And Behavior. Volume 3 Number 2.
- Hasanah, Nur dan Dyah Kumalasari. (2015). Penggunaan Hand Phone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. Harmoni Sosial : *Jurnal Pendidikan IPS*, Volume 2, No 1, Maret 2015.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber;
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hendryadi, (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT* Vol.2, No.2, Juni 2017: 169 - 178 ISSN 2527 – 75

Hendryadi (2013). Hipotesis tidak terdukung, mengapa?. [Http://teorionline.wordpress.com](http://teorionline.wordpress.com).

Hidayat, anwar. 2013. Uji Normalitas Pada Regresi Linear Berganda. [Http://www.Statistikian.com/2013/06/Normalitas-pada-regresi-linear-berganda.html](http://www.Statistikian.com/2013/06/Normalitas-pada-regresi-linear-berganda.html).

Kerlinger. 2006. Asas-Asas Penelitian Behaviour. Edisi 3, Cetakan 7. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Manimpul, B. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *E-Journal Keperawatan*, 2,1-6.

Marton, Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cetakan Ke-3. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Mandasari, Siska. (2016). Hubungan Antara Kecanduan *Gadget (Mobile Phone)* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di SMP Negeri 7 Banjar XII Kecamatan Tanah Putih. *Skripsi : Fakultas Psikologi*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Meuthia Karina Rizky, dkk. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geauceo Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, FKIP Unsyiah Volume 2, Nomor 1, Januari 2017 Hal: 61-77.

Ngahfili, Muhammad. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan :Fondasari dan Aplikasi*, Volume 2, Nomor 1, 2014.

Nikmah, A. (2013). Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 5:1-8.

Nurhasanah, Siti dan A Sobandi. (2016).Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Volume 1, nomor 1, Agustus 2016 halaman:135-142.

Nurmalasari dan Devi Wulandari.(2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang, *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, Vol, 3. No.2 Februari 2018, E-ISSN: 2527-4864.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pratiwi Noor Komari. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang, *Jurnal Pujangga* Volume 1, Nomor 2, Desember 2015.

Rachmati Putri, dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran, *e-jip BIOL* Vol 5 (1), Juni 2017, Hal : 35-40, ISSN 2338-17.

Ricardo dan Rini Intansari Meilani. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. 2 No. 2, Juli 2017, Hal. 188-201.

Saroinsong, Rivan Johanis dkk. (2018). Evaluasi Kinerja Komisi Pemilihan Umum Daerah Kota Manado Dalam Pemilihan Walikota Dan Wakil Walikota Manado Tahun 2016. *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, Volume 1 No. 1 Tahun 2018. ISSN: 2337-5736.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdikarya.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.

Sukarno, Zulfikar Adilla & Prih Hardinto. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol.11, 2018.

Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Vol 5, No.1, Mei 2016.



Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Widiawati, I, Sugiman, H. & Edy (2014). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-Journal Keperawatan*, 6,1-6.

Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, [www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile - Phone-Addict.html](http://www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html)(25-12-2012).

Hi Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta © milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





RIWAYAT HIDUP



Nurhanisah lahir di Rempak, pada tanggal 4 April 1997. Anak ke-tiga dari tujuh bersaudara, buah kasih dari pasangan Ayahanda **Muhammad Husin** dan Ibunda **Kartini**. Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada usia 6 tahun di Sekolah Dasar (SD) pada SDN 001 Rempak pada tahun 2004 dan selesai pada tahun 2009.

Dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan di Madrasah Tsanawiyah PP-AMTI Rempak dan selesai pada tahun 2012 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan Menengah Atas (SMA) pada SMAN 1 Sabak Auh penulis mengambil jurusan IPS dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis mendaftar pada salah satu Perguruan Tinggi melalui jalur SNMPTN di UIN SUSKA RIAU dengan jurusan Psikologi dan Alhamdulillah selesai tahun 2021.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai do'a dari kedua Orang Tua dalam menjalani aktivitas akademik di Perguruan Tinggi UIN SUSKA RIAU penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang bernama Skripsi yang berjudul “ Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Sabak Auh”.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau